

任天堂

ファミリーコンピュータ™

ベストプレープロ野球 スペシャル

HSP-BS



イラスト：CLIGHT & SHADOWS, INC. SUSUMU MATSUSHITA



と あつか せつめいしよ
取り扱い説明書

ASCII

このたびは「ベストプレープロ野球スペシャル」をお買い上げいただきまして、
まことにありがとうございます。

ご使用前にこの“取り扱い説明書”をよくお読みいただき、正しい使用方法で
愛用ください。また、この“取り扱い説明書”は再発行いたしませんので、大切
に保管してください。

使用上の注意

- (1)このカセットは、電池でデータを保存しています。データの保存を確実にするために、
必ずリセットスイッチを押しながら電源を切ってください。本体の電源を入れたまま
でカセットを抜き差ししたり、むやみに電源スイッチをON・OFFすると、保存さ
れているデータが消えてしまうことがあります。
- (2)精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避け
てください。また、絶対に分解はしないでください。
- (3)端子部に手で触れたり、水でぬらさないでください。故障の原因となります。
- (4)シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油ではふかないでください。
- (5)テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
- (6)長時間ゲームをするときは、健康のため1時間ないし2時間ごとに10分～20分の小休止
をしてください。
- (7)このカセットを無断で複製することを禁じます。また、ゲームの映像、内容などを無断
で出版、上映、放送することを禁じます。
- (8)シャープのCIではご使用になれません。
- (9)ご使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いてください。

もく じ 目 次

○これがベストプレープロ野球スペシャルだ！	1
○ゲームの進め方	3
終 了	3
○メインメニュー	4
リーグデータ	5
チームデータ	14
日程	25
成績	28
公式戦	32
オープン戦	33
ターボファイル	34
○試合	36
オーダー提出	38
プレーボール	40
○ゲームを進めるための設定	49
○より一層楽しむために	50
○キー操作のまとめ	53
○ベストプレープロ野球スペシャルQ&A	54

🏆これがベストプレープロ野球スペシャルだ！

①プロ野球シミュレーション

このベストプレープロ野球スペシャルは、実際のプロ野球をモデルにしたシミュレーションゲームです。各選手かくせんしゅの能力のうりよくを表す細かいデータあらわ こまに基づいて試合を行い、その結果けつこを記録し、集計しゅうけいすることにより、チームの順位じゆんいや個人成績こじん せいせきを争あらそいます。その試合展開しあい てんかいがさらにリアルになりました。

②選手データ

各選手かくせんしゅのデータは全く自由じゆうに設定せつていできます。新選手しんせんしゅの加入かにゆうやあなただけのオリジナルデータでペナントレースを行うことが可能です。各選手かくせんしゅのデータきろく めい、記録名かんじ ひようじが漢字表示みになり見やすくなりました。

③監督データ

監督かんとくのデータも設定せつていすることができます。したがってコンピュータモードで、より一層いつそうかく各チームとくちようの特徴でが出るようになりました。この監督データかんとく じゆうも自由へんこうに変更へんこうできます。

④3つのモード

ベストプレープロ野球スペシャルには3つのモードがあります。

●MANモード：このゲームであなたの役割は監督マニユアル やくわり かんとく さいはいとして采配ふるを振るうことです。選手せんしゆを上手じようずに操あやつってチームを優勝ゆうしよう みちびに導いてください。

●COMモード：球団コンピュータのオーナーとしてチームの戦力せんりよく ぶんせきを分析し、監督かんとくのデータせつていを設定みします。

●SKPモード：試合結果だけを見ることができると時間じかんがかりません。

⑤オートプレー

オートプレーを設定せつていすると試合が自動的に消化しあいされます。日程表じどうきを見ながら設定する試合の範囲しようかを指定についでいひようすることもできます。

⑥日本シリーズ

ベストプレープロ野球スペシャルでは日本シリーズにほんの対戦たいせんができます。本体のカセット内部に二つのデータほんたいをセーブないぶできます。またターボファイルつかを使えばさらに楽しみが広がり、友人たのとオリジナルデータひろを使ゆうじんっての対戦もできます。

ゲームの進め方

試合を始める前に、まず「リーグデータ」で各チームのモード（そのチームの監督を誰がやるか）を設定します。あなたが監督を行うチームをここで決めてください。

次に「日程」で試合数を選んでください。公式戦はこの日程にしたがって対戦していきます。

試合のやり方（選手交替や作戦の出し方など）がよく分からないうちは、試合結果が記録されないオープン戦で練習するといでしょう。ゲームの始めかたはマニュアルの終わりに図で示してあります。

しゅうりよう
終了

ゲームを終了して電源を切る場合は、メインメニューの画面でBボタンを押してください。画面に「終了」と表示されます。指示に従ってリセットボタンを押しながら、電源を切ります。

電源を切る場合は必ずこの操作を守ってください。他の画面で電源を切ったりむやみにリセットボタンを押さないでください。これもデータ破壊につながるおそれがあります。

🏠 メインメニュー

でんげん い さいしよ ひようじ がめん
電源を入れて最初に表示される画面がメインメニューです。ゲー
おこな かなら そうさ きほん
ムを行うときは必ずこのメインメニューが操作の基本となります。
かく えら せんたく お
各メニューを選ぶには➕ボタンで選択しAボタンを押します。また
もど お
メインメニューに戻るにはBボタンを押してください。

〈メインメニュー〉



リーグデータ

このメニューでリーグ全体と各チームのそれぞれのデータを設定します。

▶ リーグ選択

まず最初にリーグを選びます。「リーグ選択」を選んでAボタンを押してください。リーグは「CE-LEAGUE (セントラル・リーグ)」と「PA-LEAGUE (パシフィック・リーグ)」の2つです。各リーグはそれぞれ6 球団より構成されていて、各リーグの優勝チーム同士が日本シリーズを行います。

まずは2つのリーグのどちらかを選びAボタンを押してリーグデータを選択します。

「ベストプレープロ野球スペシャル」では、2つリーグを同時に
 並行して行うことが可能になりました。別売りの「ターボファイル
 II」を使えばさらに複数のリーグをプレイすることが可能です。詳
 しくはターボファイル（34ページ）の説明を読んでください。



リーグを選びます。

▶ 日本シリーズ

日本シリーズを行う場合は、カセット本体のセーブデータでプレ
 イする場合と、ターボファイルを持っている場合は、それまでにセ
 ーブしておいたデータの中から選びます。

日本シリーズは7回戦で、先に4勝したほうが優勝となります。
2試合目と5試合目の後に移動日があり、その度にDH制が交互に採用、不採用になります。

▶DH制（注1）

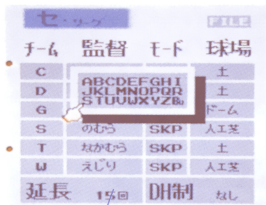
セ・リーグでは「なし」に、パ・リーグでは「あり」に設定されています。変更したい場合は「DH制」に合わせAボタンを押します。ただしなるべく変更しないほうがいいでしょう。変更した場合は打順等の手直しが必要になります。

▶延長

試合が同点の場合の延長回数を設定します。最初、セ・リーグは15回、パ・リーグは12回に設定されています。変更する場合は、9回（延長なし）から18回までの範囲で変更可能です。

▶チーム名^{めい}

オリジナルのチームをつくなど、チーム^{めい}名^{へんこう}を^{ばあい}変更^おしたい場合は「チーム名^{めい}」にカーソルを合わせAボタンを押^おし、アルファベットの表^{ひよう}の中から^{なか}選^{えら}んでください。



えんちようかいすう
延長回数

▶モード

「モード」に合わせAボタンを押すと、モードが順番に変わります。

このモードはペナントレースの途中でもいつでも自由に設定できます。リーグを選んだ最初の状態では全チームが「COM」モードになっています。遊び方によって各チームのモードを変更してください。



モードには次の3種類があります。

あなたがチームの監督になります。あなたが実際に采配を振るうチームはこのモードにしてください。

コンピュータがチームの監督になります。監督の性格はあとでのかんどくせつてい後で述べる監督データによって設定されます。

試合の模様を画面に表示しません。したがってこのモードのチーム同士の試合時間は大幅に短縮することができます。

きゆうじょう ▶ 球 場

各チームのホームグラウンドを設定します。球 場には次の3つのタイプがあります。

Aタイプは人工芝のグラウンドで、土のグラウンドに比べ選手が疲労しやすくなります。

Bタイプは内野が土のグラウンドで、Aタイプの球 場に比べエラーが出やすくなります。

Cタイプはドーム球 場の人工芝グラウンドで、土のグラウンドに比べ選手が疲労しやすくなります。

▶ 監督データ

監督の采配に関する個性、特徴を出すために9項目のデータが設定されています。監督名にカーソルを合わせAボタンを押すと、この監督データを確認、変更できます。データはそのチームのモードが「COM」または「SKIP」の場合にだけ意味を持ちます。各データを変更する場合は、**+**ボタンを上下左右に動かして設定してください。また監督名を変更する場合は、名前のところにカーソルを合わせAボタンを押してください、名前の入力画面になります。この画面については後（25ページ）で詳しく説明します。

G ふじた	
タイプ	守備
投手交替	継投
選手起用	調子
打順の組替え	多い
バント策	多い
エンドラン策	多い
盗塁策	高い
エスの信頼度	高い
抑えの信頼度	高い

データは監督の個性を表しています。

●タイプ

スタメン（先発オーダー）を決めるときに、攻撃力を重視するの
か守備力を重視するのか表しています。また試合中は攻撃型のほ
うが代打、代走を積極的にを行い、守備型は守備固めを早めに送り
ます。

●投手交替

完投型は先発投手をなるべく長く投げさせようとし、継投型は早
めに投手交替を行います。

●選手起用

スタメンを決めるときや代打を送るときに、過去の実績を考慮す
るのか、あくまで調子（打撃指数）を見て決めるのかの違いを表
します。

●打順の組替え

先発オーダーをあまり変えないのか、結果が出ない場合は積極
に組み替えを行うのかの違いを表します。

●バント策

バントの作戦が多いか、少ないかを表します。

●エンドラン策^{さく}

エンドランの作戦が多いか、少ないかを表します。

●盗塁策^{さく}

盗塁の作戦が多いか、少ないかを表します。



●エースの信頼度^{しんらいど}

エース投手(投手の表で1番上の投手)の信頼度を表します。信頼度が高い場合は試合を最後までまかせる場合が多くなります。低い場合は他の投手と区別しません。

●抑えの信頼度^{しんらいど}

リリーフエース(投手の表で1番下の投手)の信頼度を表します。信頼度の高いほうが試合に登板する機会が増えます。

チームデータ

各チームの選手データ、成績を確認し、変更することができます。
 また野手先発オーダーの設定もここで行います。確認、変更したい
 チームを選びAボタンを押してください。

▶ チームカラー

ユニフォームの色は変更することができます。チーム名の隣に選手
 が表示されています。色を変えたい場合は、数字の1または2にカ
 ーソルを合わせAボタンを押してください。1は帽子やアンダーシ
 ャツの色、2はユニフォームの地の色です。それぞれ8種類の中
 から選ぶことができます。

チームカラーを
 選びます。

スタメン

野手

B. チーム		1	2	P. のも	
4	おはえし	R	かねむら	P	たかむら
5	あらい	R	なかに	P	あわの
6	むらかみ	R	よねざき	P	やまざき
7	フライアン	R	あだち	P	おの
8	リード	R	よしだ	P	たかやね
9	すずき	R	なかね	P	きおした
10	いしい	R	みつやま	P	ささき
11	やました	R		P	しけうえ
12	まさし			P	あがはり

ピッチャー

▶ 選手名の表示

1 チームの人数は野手16人、投手11人の計27人です。野手のうち左側の8人（DH制ありの場合9人）は先発オーダーになっています。このオーダーを変えたい場合は、選手名にカーソルを合わせセレクトボタンを押して入れ替えてください。

先発オーダー選手名の左にある数字は守備位置を表しています（表1）。守備位置を変えたい場合はカーソルを合わせ、**+**ボタンの上または下を押してください。

チームのモードが「COM」の場合、投手のうち上から5人が先発グループ、次の4人が中継ぎ、下の2人（特に最後の1人）が抑えの投手になります。この順番を入れ替える場合は、野手と同様にセレクトボタンを押してください。

（表1）守備位置の記号

P	ピッチャー（投手）	6	ショート（遊撃手）
2	キャッチャー（捕手）	7	レフト（左翼手）
3	ファースト（1塁手）	8	センター（中堅手）
4	セカンド（2塁手）	9	ライト（右翼手）
5	サード（3塁手）	D	DH（指名打者）

せんしゆ ▶選手データ

選手名にカーソルを合わせAボタンを押すと、各選手の個人選手データおよび個人成績を見ることができます。Bボタンを押すと元の画面に戻ります。また↓↑のマークにカーソルを合わせAボタンを押すと、次または前の選手のデータを順番に見ることができます。

各データ、成績を変更したい場合はそのデータにカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。データ値が順番に変わります。また名前を変更する場合はカーソルを選手名に合わせてAボタンを押してください。名前の入力画面になります。



かく みかた 各データの見方

きほん てき こうもく とく すぐ い か
基本的なデータ項目は、特に優れているものをS、以下A～Eの
じゆん だんかい ひようか
順に6段階で評価しています。

やしゆ ▶野手データ

だせき ●打席 (R, L, B)

みぎ う ひだり う りよう う あらわ
Rは右打ち、Lは左打ち、Bはスイッチヒッター（両打ち）を表
します。

●タイプ (P, S)

ひ ば がた こうかくだほう
Pはパワーヒッター（引っ張り型）、Sはスプレーヒッター（広角打法）
あらわ
を表します。

しゆびりよく ●守備力 (S, A～E, *)

C (キャッチャー), 1 (ファースト), 2 (セカンド), 3 (サード), S (ショート), O (外野) のそれぞれの守備位置での守備力
あらわ ひようかがい
を表します。なお*は評価外です。

かた ●肩 (S, A～E)

かた つよ あらわ そうきゆう はや えいきよう
肩の強さを表し、送球の速さに影響します。

●^{あし}足 (S, A~E)
^{あし}足^{はや}の早さを表し、^{あらわ}盗塁^{とうるい}などに^{えいきよう}影響します。

●^め眼 (S, A~E)
^{せんきゆうがん}選球眼^よの良さを表し、^{しきゆう}四球^{さんしん}、^{だりつ}三振^{えいきよう}、打率などに影響します。

●^{じつせき}実績 (S, A~E)
^か過去の^こ実績^{じつせき}を表し、^{あらわ}調子^{ちようし}が悪いときや、^{わる}いざ^{ちから}というときの^{しめ}ベテラン^{そうごうてき}の力を示す^{ひようか}総合的な^{えいきよう}評価に影響します。

●スタミナ (S, A~E)
^{なが}長い^のシーズン^きを^{たいりよく}乗り切る^{あらわ}体力を表し、^{こうはんせん}後半戦^{だげき}の^{えいきよう}打撃に影響します。

●^{こうだ}巧打 (S, A~E)
^{うま}バッティング^{あらわ}の^{せいこいりつ}巧さを表し、^{せいこいりつ}バントや^{せいこいりつ}エンドランなどの^{せいこいりつ}成功率や、^{だりつ}打率^{えいきよう}に影響します。

●^{ちようだ}長打 (S, A~E)
^{だきゆう}パワー^の、打球^{あらわ}の^{ちようだ}伸びを表し、^{えいきよう}ホームランや^{えいきよう}長打に影響します。

●^{しんらい}信頼 (+2~-2)
^{とくてんけん}ランナー^{るい}を^{るい}得点圏^お (2塁または3塁) に^{しょうぶつよ}置いたときの^{しょうぶつよ}勝負強さを^{あらわ}表します。「-」の場合は^{ばあい}逆に^{ぎやく}弱く^{よわ}なります。

たいひだり

●対左 (+2~-2)

左ピッチャーに対する打撃の強さ、弱さを表します。一般的に左
 打者は左投手に弱くなります。

●打撃指数 (約150~400)

打撃結果によって増減する打撃の調子を表す変数で、打撃全体に
 影響します。実績やスタミナの評価によって増減の仕方は変わ
 ります。

Aボタンを押すと選手のデータがスクロールします。

Be の色		防御率	2.61
スミナ指数	142	合投数	6
投法	RO	勝数	4
タイプ	B+	敗数	4
球速	148	セーブ	1
切れ	a	球質	0
制球	D	技術	48
安定	C	スミナ	45
		回復	1
		三振	17
		自責	48
		本塁打	14

データの變更に使用します。

だけき せいせき
▶ 打撃成績

- 打率
- 試合
- 打数
- 安打
- 二塁打
- 三塁打
- 本塁打
- 打点
- 犠打
- 四死球
- 三振
- 盗塁

あんだ だすう わ
安打を打数で割ったもの。

しゆつじよう しあい すう
出場した試合数。

だせき た かいすう ぎ だ ししきゆう ひ かず
打席に立った回数から犠打と四死球を引いた数。

にる いだ ちようだ かず ふく
二塁打などの長打の数も含まれます。

いがい だせき けつか え とくてん
エラーやゲッツー以外の打席の結果で得られた得点。

おく ぎせい
送りバントや犠牲フライなど。

ごうけい
フォアボールとデッドボールの合計。

とうしゅ
▶ 投手データ

● 投法 (RO, RU, LO, LU)

みぎ な ひだり な うわて な したて な あらわ
Rは右投げ，Lは左 投げ，Oは上手投げ，Uは下手投げを表します。

● タイプ (A, A+, B, B+, C, D)

きゅうしゅ とうきゅう つぎ しゅるい あらわ
球 種や投球のパターンを次の6種類のタイプで表します。

ちよつきゅう しゅたい とうきゅう ほんかくは わかて
A……直 球とカーブが主体の投球をする，本格派や若手のタイプ。

お たま くわ
A+…Aタイプに落ちる球を加えたタイプ。

ちよつきゅう ちゅうしん な そつきゅうは
B……直 球， スライダーを中心に投げる速球派のタイプ。

お たま くわ たさい とうきゅう
B+…Bタイプに落ちる球を加え，多彩な投球をするタイプ。

よこ ゆ しゅたい へんかきゅう
C……シュート，スライダーなど横の揺さぶりを主体とした変化球
投手のタイプ。

しゅたい なんとうがたへんかきゅうとうしゅ
D……カーブ，シンカーが主体の軟投型変化球投手のタイプ。

きゅうそく
● 球速 (120～158)

ちよつきゅう あらわ
直 球のスピードを表します。

●^き切れ (S, A~E)

^{たま き よ とく へんかきゆう き あらわ}
球の切れの良さ, 特に変化球の切れを表します。

●^{せいきゆう}制球 (S, A~E)

^{よ あらわ}
コントロールの良さを表します。

●^{あんてい}安定 (S, A~E)

^{とうきゆう あんていせい あらわ ひく とつぜん}
投球のリズム, ピッチングの安定性を表します。これが低いと突然
^{ちようし みだ おお}
調子が乱れることが多くなります。

●^{きゆうしつ}球質 (S, A~E)

^{たま おも あらわ ひ ほんるいだそう えいきよう}
球の重さを表し, 被本塁打数などに影響します。

●^{ぎじゆつ}技術 (S, A~E)

^{とうきゆうじゆつ い み だしや う あらわ}
投球術を意味し, 打者を打たせてとるピッチングのうまさを表
します。

●スタミナ (S, A~E)

^{かんだうのうりよく い み なが な}
完投能力を意味し, どれだけ長いイニングを投げることができる
^{めやす あらわ}
かの目安を表します。

●回復 (0~40)

1 日に回復するスタミナ指数の量を表します。移動日や試合に登板しなかった日には、この値が、試合に登板した場合はこの値の半分だけスタミナ指数が回復します。ただし先発投手で早い回に降板した場合はこの通りに回復しない場合があります。

●スタミナ指数 (0~200)

1 球 投げるごとに減っていく変数で、球速や切れ、制球など全てに影響する重要な値です。いわばその投手の疲労度を表しているのので、投手に登板させるときにはこの値に十分 注意してください。



とうしゆせいせき
▶ 投手成績
ぼうぎよ
● 防 御 率

し かい
● 試 合
● 完 投
● 勝 敗
● セ ー ブ
● とうきゆう かい
● 投 球 回
● 安 打
● ほん るい
● 本 塁 打
● 四 死 球
● さん し
● 三 振
● 自 責 点

しあい へいきんなんてん と あらわ あたい じせきてん とうきゆう
1 試合平均何点取られたかを表す値。自責点×9／投球

かい けいさん
回で計算します。

とうばん しあい すう
登板した試合数。

せんぱつ さいご な
先発して最後まで投げたときにつきます。

ちゆう
(注2)

ちゆう
(注3)

とうきゆうかいすう すう い
投球回数。イニング数とも言います。

う かず
打たれたヒットの数。

う かず
打たれたホームランの数。

だつさんしんすう
奪三振数。

とうしゆ せきにん と てんすう るいじよう そうしや そうしや
その投手の責任で取られた点数。塁上の走者はその走者
を出した投手の責任になります。またエラーがなければ
はい しょうふく
入らなかったはずの失点などは含みません。

▶ 名前^{なまえ}の入^{にゆうりよく}力^{りき}

監督^{かんとくめい}名^な、選手^{せんしゆめい}名^なは5文字^{もじ}以内^{いない}で自由^{じゆう}に変更^{へんこう}できます。名前^{なまえ}の入^{にゆうりよく}力^{りき}画面^{がめん}になったら、**+**ボタン^{もじ}で1文字^{えら}ずつ選^おび、Aボタン^{にゆうりよく}を押^おしてください。セレクト^おボタン^{にゆうりよく}を押^おすとひらがな^き、またはカタカナ^かの入^{えら}力^{もじ}に切り替^{にゆうりよく}わります。L^い、R^ちを選^{さゆう}んでAボタン^{うご}を押^おすと文字^{もじ}を入^{にゆうりよく}力^{りき}する位置^いが左右^{さゆう}に動^{うご}きます。

また、**↑↓**を選^{えら}んでAボタン^おを押^おすと、先頭^{せんとう}の1文字^{もじ}から始^{はじ}まる数種類^{すうしゆるい}の名前^{なまえ}が順番^{じゆんばん}に表示^{ひようじ}されます。その中^{なか}から選^{せんたく}択^{かろう}することも可能^{にゆうりよく}です。入^{おわ}力^おが終^おったらBボタン^おを押^おしてください。

について 日程

公式戦^{こうしきせん}の日程^{について}を新^{あら}たに作^{さくせい}成^{せい}したり、これ^{さき}から先^{たいせんについて}の対戦^{かくにん}日程^かを確認^{かくにん}するメニュー^かです。

▶ 試合^{しあい}数^{すう}

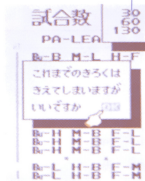
ペナントレース^{あら}を新^{はじ}たに始^{はじ}める場合^{ばあい}には、試合数^{しあいすう}にカーソル^{しあいすう}を合^あわせAボタン^おを押^おします。試合数^{しあいすう}を30^{しあいすう}、60^{しあいすう}、130^{なか}の中^{えら}から選^おび、Aボタン^おを押^おしてください。日程^{について}がランダム^{さくせい}に作^{さくせい}成^{せい}されます。

このとき全てのチーム成績、個人成績は〇になり、野手の打撃指数は初期値に、投手のスタミナ指数は200に戻ります。ただしあなたが変更した名前や監督、選手のデータ、打順などはそのまま残ります。したがって、シーズンの途中でもう一度最初からやり直したい場合は、試合数を選び直してください。この場合「記録を消してよいか」のメッセージが表示されます。よければ「はい」を選んでAボタンを押してください。

公式戦の試合数を選びます。



- a 次の試合
- b 移動日
- c オートプレー



日程を変更すると、それ以前のデータが消えてしまいますので注意してください。

日程表で点滅しているカードが次に行われる試合です。空白の行は移動日を表し、6試合ごとに1日ずつ設定されます。この移動のための休日が入ります。これは主に投手のスタミナ回復のために設けられています。

日本シリーズの場合は試合数の選択はできません。また打撃指数はそのままの値が残り初期化されません。

▶オートプレー

✚ ボタンを下に押すとカーソルが移動し、日程の右端に青いラインが表示されます。これにより公式戦がオートプレーの状態になり、コンピュータ同士の試合がカーソルの示す日程まで自動的に行われます。カーソルを1番下まで下げた場合は、全日程がオートプレーになります。

オートプレーの状態でも、日程の途中に「MAN」モードのチームの試合がある場合には、その試合の前でゲームの進行が中断します。全チームが「COM」モードでオートプレーにした場合に、試合を中断するには、試合開始の音楽が鳴っているときにBボタンを押してください。メインメニューに戻ります。

ここでチームの勝敗表、上位者の個人成績を見ることができます。
見たい項目を選んでAボタンを押してください。

▶ 勝敗表

各チームの勝敗、順位を見ることができます。カーソルを上下に移動することで各チームの対戦相手別の勝敗と得点、失点など詳しい成績が画面下のウィンドウに表示されます。また優勝マジックナンバー（注4）が出た場合は、それも表示します。

試	勝	敗	分	率	差
C	32	24	8	0	.750
A	31	19	12	0	.613 4.5
D	31	15	16	0	.484 8.5
T	31	14	17	0	.452 9.5
U	32	13	19	0	.406 11
S	31	9	22	0	.290 14.5

G	得点	168	C	1	5
	失点	133	G	0	3
打率	.296	本塁打	45	4	1
防御	4.06	盗塁	10	5	1

他のチームとの
対戦成績

チーム全体の成績

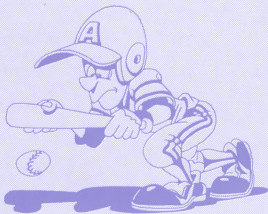
勝ち数

負け数

▶ 打撃成績

打撃成績の各項目ごとに、上位から順に30人を表示します。最初に表示されるのは打率のベストテンです。✚ボタンの下を押すと11位以下の表示がされ、✚ボタンの上を押すと再び1～10位の表示になります。別の項目を見たい場合は、Aボタンを押すと表の下にメニューが現れるので、その中から選んでAボタンを押してください。項目は次の12種類です。なお打率、長打率、出塁率は規定打席に達した選手だけが表示されます（規定打席＝試合数×3）。

- 率 (打率) = (安打) / (打数)
- 安 (安打)
- 二 (二塁打)
- 三 (三塁打)
- 本 (本塁打)
- 点 (打点)
- 犠 (犠打)
- 球 (四死球)



- ^{しん}振 ^{さんしん}(三振)
 ● ^{とう}盗 ^{とうるい}(盗塁)
 ● ^{ちよう}長 ^{ちようだりつ}(長打率) = (^{あんだ}安打 + 2 ^{るいだ}塁打 + 3 ^{るいだ}塁打 × 2 + ^{ほんるいだ}本塁打 ^{だすう}) ÷ (^{だすう}打数)
 ● ^{しゆつ}出 ^{しゆつるいりつ}(出塁率) = (^{あんだ}安打 + ^{ししきゆう}四死球) ÷ (^{だすう}打数 + ^{ししきゆう}四死球)

	打撃成績	打率	安	本	点
1	しのづか G	.418	56	5	24
2	おかだ T	.415	39	10	28
3	にむら D	.410	50	10	29
4	たかず W	.409	52	2	8
5	おちあい D	.408	49	5	30
6	まえだ C	.385	42	12	38
7	おらい S	.375	36	1	16
8	しょうた C	.360	50	1	12
9	ひこの D	.350	43	6	20
10	なつみみ D	.346	45	3	12

^{だけき}打撃成績 ^{せいせき}の画面で、^{がめん}Aボタンをもう一度押すと ^{いちど}12種類 ^おの詳しいデータを見ることができます。

▶ 投手成績

打撃成績と同じように投手の成績を見ることができます。項目は12項目です。防御率、勝率、奪三振率は規定投球回数に達した投手だけが表示されます（規定投球回数＝試合数）。

- 防 (ぼう) (防御率) = (自責点 (じせきてん)) × 9 / (投球回 (とうきゅうかい))
- 試 (し) (試合)
- 完 (かん) (完投)
- 勝 (かち) (勝数)
- 敗 (まけ) (敗数)
- セ (せい) (セーブ)
- 回 (かい) (投球回 (とうきゅうかい))
- 本 (ほん) (本塁打)
- 球 (きゅう) (四死球)
- 振 (しん) (奪三振)
- 率 (りつ) (勝率) = (勝数 (かちすう)) / (勝数 + 敗数 (まけすう))
- 奪 (だつ) (奪三振率) = (奪三振数 (だつさんしんすう)) × 9 / (投球回 (とうきゅうかい))

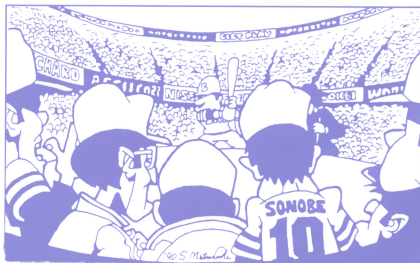


こうしきせん 公式戦

こうしきせん についてい したが たいせん き
公式戦は日程に従って対戦チームが決められます。試合の結果、
こじん せいせき ない きろく
個人成績などはカセット内に記録されていきます。

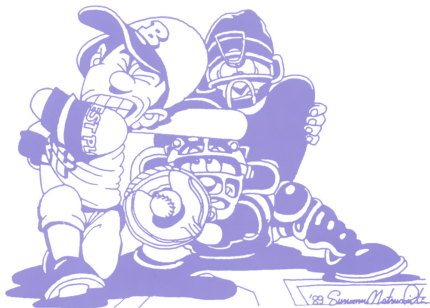
しあい かいし おんがく な あいだ お
試合開始の音楽が鳴っている間にBボタンを押すと、メインメ
もど
ニューに戻ります。

しあい ちゆう ぜつたい でんげん き お
なお試合中は絶対に電源を切ったり、リセットボタンを押さない
せいせき きろく あたい ばあい
でください。データや成績の記録などの値がおかしくなる場合があり
ります。



オープン戦は日程とは無関係に対戦チームを選び、自由に試合を
することができます。VISITOR（先攻のチーム）、HOME（後攻
のチーム）の順に選んで試合を始めてください。

オープン戦の試合結果や個人成績などはカセット内に記録されま
せん。また打撃指数も変化しません。ただし投手のスタミナ指数は
変化します。



ターボファイル

別売りのターボファイルIIを使用すると、カセットのデータをそっくり外部にセーブすることができます。もし、万一の事故でカセット内のデータが破壊された場合、ターボファイルにデータのバックアップを取っておけば安心です。

ターボファイルIIでは、同時に4つのデータを記憶することができます。

ベストプレープロ野球スペシャルでは、両リーグを正しくセーブするために、同時に各リーグに1BANK（合計2BANK）を使用してセーブを行ってください。またデータをロードするときは、セ・パ両リーグとも同時にセーブしたデータを使用してください。

なお、ターボファイルを使用するにあたり、同じBANKに他のゲーム（ウィザードリィ等）のデータが入っている場合は、そのデータを消してしまうので注意してください。

メインメニューに^{ひょうじ}表示されたリーグデータから各リーグを^{えら}選び、
画面右上の“FILE”のところにカーソルを合わせてAボタンを押す
と、ターボファイルのメインメニュー画面が表示されます。

次に“SAVE”を選びAボタンを押すと、「データを^{セーブ}しま
す、OK」と確認のメッセージが表示されます。ここで、もう一度A
ボタンを押すと、ターボファイルにデータを書き込みます。

また“LOAD”では逆にターボファイルからカセットにデータを
^よ読み込みます。なお、操作を行った時点にターボファイルがつなが
っていなかったり、データが入っていない場合には、「セーブできま
せん」、「データがありません」のメッセージが表示されますので確
認してください。

こうしきせん せん ぐたいてき しあい すす かた せつめい
公式戦，オープン戦の具体的な試合の進め方を説明します。まず
たいせん しあい つぎ しゆるい
対戦する2チームのモードによって，試合は次の4種類になります。

● 「MAN」対「MAN」

ふたり たい マニユアル どうし たたか せんこう かんとか
2人のプレイヤー同士が戦います。先攻のチームの監督はコント
ローラー1を，後攻のチームの監督はコントローラー2を使って
たいせん
対戦します。

● 「MAN」対「COM (SKP)」

たい せん つか しあい おこな
対コンピュータ戦です。コントローラー1を使って試合を行って
ください。

● 「COM」対「COM (SKP)」

コンピュータ たい コンピュータ スキップ どうし しあい しあい ようす み
コンピュータ同士の試合です。試合の様子を見ることができます。
だせき とうちゆう しようりやく しあい すこ はや
打席の途中のカウントは省略するので，試合のテンポは少し速く
なります。

● 「SKP」対「SKP」

しあい ようす み とうちゆう けいか ひようじ
試合の様子は見るできません，途中経過だけを表示するの
しあい じかん もつと みじか
で試合時間は最も短くなります。

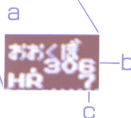
「MAN」モードが「COM」,「SKP」と対戦する場合は「COM」と「SKP」のモードに違いはありません。コンピュータ側の動作および指示は同一になります。



- a バッター名
- b 打率
- c 本塁打数

選手交代のとき

- a 投手名
- b 防御率
- c 登板数



オーダー提出

プレイヤーが試合する場合は最初にオーダーの提出を行います。
スコアボードの画面が表示されたら、Aボタンを押してください。
画面の下に投手名が表示されます。✚ボタンの下を押して、投手名
にカーソルを合わせます。次に✚ボタンを左右に動かして先発投手
を選んでください。このとき投手名の下にスタミナ指数を表す数字
が表示されますので、参考にしてください。

先発野手を入れ替える場合は「Pitcher」のところにカーソルを
合わせてAボタンを押すと「Batter」に変わり、控えの野手名と打撃
指数が表示されます。出 場する選手を選んでAボタンを押し、交替
させる選手にカーソルを合わせ、もう一度Aボタンを押してくださ
い。

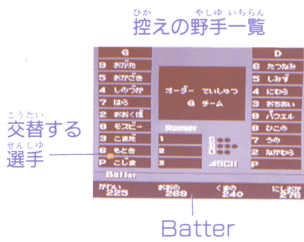
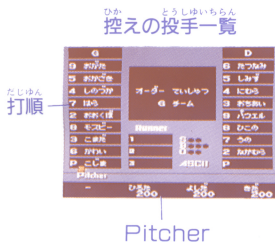
両者が入れ替わります。打順を変更する場合も同様の操作を行
います。守備位置を入れ替えたい場合は選手名の左の守備位置番号に
カーソルを合わせ、✚ボタンの上下を押して変更します。守備位置
の記号はチームデータ（15ページ）の説明を読んでください。

せんぼつ き お ていしゆつ しゆりよう
 先発オーダーが決まったら、Bボタンを押してオーダー提出を終了
 します。「MAN」対「MAN」の試合の場合は、次のチームも同様
 にしてオーダー提出をします。

ここのもう一度Aボタンを押せば何度でもやり直すことができます。
 OKの場合はスタートボタンを押してください。「COM」の
 チームがあればそのオーダー提出が行われ、プレーボールとなります。

なおここで変更した野手の先発オーダーは記憶され、次の試合から
 そのオーダーが最初に表示されるようになります。

〈オーダー提出 画面〉



プレーボール

いよいよ試合が始まりました。このゲームではプレイヤーはあくまで監督であり、実際に打ったり投げたりするのは選手が勝手に行います。

試合中に監督として行うことには、次のようなものがあります。タイムをかける場合は投球の前にAボタンを押してください。

こうげき 攻撃のとき

▶ サインプレー

攻撃中に打者、走者に出す作戦です。投手が投球する前に＋ボタンとBボタンを使って次のような指示を出します。キー操作がわからない場合は、タイムをかけて「サインの確認」を選んでください、確かめることができます。

● バント…（＋ボタンの上を押す）

走者を確実に進める作戦です。走者がいないときや、2アウトのときには、セーフティバントのサインになります。

●エンドラン…（**+**ボタンの^{した}下^おを押す）

走者がスタートを^き切り、打者は右方向に打ちます。走者がいない場合は右狙いのバッティングになります。

●スクイズ…（**+**ボタンの^{ひだり}左^おを押す）

3塁走者がスタートを切り、打者はバントをします。3塁以外の走者の場合にはバントエンドランになります。

●スチール…（**+**ボタンの^{みぎ}右^おを押す）

走者が走ります。2ストライクでなければ、打者は援護の空振り^{だしや えんご からぶ}をします。2人以上の走者がいればそれぞれが走りますが、1、3塁の場合は1塁走者だけが走ります。

●待て…（**B**ボタンを押しながら**+**ボタンの^おどれかを押す）

打者は何もしません。いわゆる見送りのサインです。

そうるい
▶ 走塁

タイムをかけて「走塁」を選択します。走塁の積極性は次の3段階です。選択したらBボタンを押してください。設定は次に設定しないおすまでそのままです。試合開始のときには、「普通に走る」に設定されています。

むり
● 無理をしない

無理な進塁を避けて、走者を塁に貯めたいときに設定します。ノーサインでの盗塁はありません。

ふつう はし
● 普通に走る

走者は普通の状況判断で走塁します。足の速さがA以上の走者はノーサインで盗塁する場合があります。

はし
● どんどん走る

走者は積極的に次の塁を狙います。押せ押せムードのときなどに設定します。走者は各自の状況判断でノーサインでも盗塁します。

▶代打、代走

タイムをかけて**+**ボタンで「代打 代走」を選びAボタンを押します。画面の下に控えの野手が表示されます。

+ボタンで左右に動かし、代打、代走の選手を選びます。次に交替させる選手(打者、走者)にカーソルを合わせAボタンを押して交替します。このとき守備位置の表示は、代打の場合は「H」に、代走の場合は「R」になります。操作の途中で取り止める場合はBボタンを押してください。

代打、代走を出した場合、その回の攻撃が終了すると選手交替の画面になって試合が中断します。代打や代走の選手をそのまま守らせる場合でも、違う選手を送る場合でも、「H」、「R」となっている守備位置を再度決定する必要があります。

▶ベンチをのぞく

タイムをかけてこれを選ぶと控えの選手の会話を聞くことができます。代打や代走を送るときの参考にしてください。

▶ ピッチング

投手の投球に関する作戦です。投球の前に**+**ボタンとBボタンを使って次のような指示を出します。一度出した指示はその打者が打席にいる間有効です。途中で取り消す場合は「取消し」の指示を出してください。キー操作がわからなくなったら、タイムをかけて「サインの確認」を選んで確かめてください。

●ランナー警戒…（**+**ボタンの上を押す）

走者の足を警戒しながら投げます。配球は直球が多くなり、カウントによってはウエストボールも投げます。盗塁やエンドランに備えた投球ですが、打者に対してはボールが多少甘くなります。

●バッター警戒…（**+**ボタンの下を押す）

ボールが甘くならないようにコーナーを突いて投げます。歩かせてもかまわないような場合に有効です。

●敬遠…（**+**ボタンの左を押す）

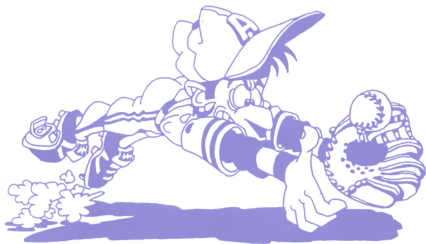
その打者を敬遠します。勝負を避ける場合や、塁を詰めて守りやすくする場合に指示します。また盗塁やエンドランを読んで、ウエストする場合もこれを使います。

●^{とりけ}取消し…^{みぎ お}(**+**ボタンの右を押す)

^{ふつう}普通の^{とうきゆう}投球^{ほかに}を^しし^します^と。他^けの^{ばあい}指示^{つか}を取り^{だしや}消^{だせき}す^{はい}場合^{とく}に^{なに}使^しいます^し。打^{ばあい}者^{ふつう}が^{とうきゆう}打^し席^じに入^{ばあい}って^{ふつう}特^{とうきゆう}に^し何^しも^し指^し示^じし^じない^{ばあい}場^{ふつう}合^{とうきゆう}は^し、普^し通^じの^し投^し球^じに^しな^しり^じま^じす^じ。

●^{きあ}気^お合^おい…(Bボタンを押しながら**+**ボタンどれかを押す)

^{しあ}試^し合^じの^し勝^し負^じど^しこ^しろ^しで^し気^し合^じい^しを^し込^しめ^した^しピ^しチ^しン^しグ^しを^しす^しる^しと^しき^しに^し指^し示^しし^しま^しす^し。球^{たま}の^き切^きれ^きや^き球^き速^きが^き一^き時^き的^きに^き良^きく^きな^きり^きま^きす^き。た^{たま}だ^きし^き、ス^きタ^きミ^きナ^き指^き数^きの^き消^き費^きが^き2^き倍^きに^きな^きる^きの^きで^きむ^きや^きみ^きに^き使^きう^きの^きは^き考^きえ^きも^きの^きで^きす^き。



しゅびいち ▶ 守備位置

タイムをかけて「守備位置」を選びます。守備のシフトを次の3つの中から選択することができます。選んだらBボタンを押してください。設定はそのイニングが終るまで有効です。イニングの初めは「普通の守備」に設定されます。

ふつう しゅび ● 普通の守備

つうじょう しゅびたいけい だしや だせき おう みぎ ひだり
通常の守備体型です。打者の打席とタイプに応じて、右または左にシフトします。

ぜんしん しゅび ● 前進守備

ないやしゅ るいそうしや ふせ
内野手はゴロで3塁走者のホームインを防ぐためのバックホーム
たいせい がいやしゅ るいそうしや
態勢をとります。外野手はシングルヒットによる2塁走者のホーム
ふせ つよ だきゆう ばあい あいだ ぬ
インを防ぎます。ただし、強い打球の場合は間を抜かれることも
あります。

ちようたけいかい ● 長打警戒

がいや しゅびいち ふか るいしゅ ぎわ よ
外野の守備位置は深くなり、1, 3塁手はライン際に寄ります。
ちようだ ふせ とく るいそうしや ちようく ふせ
長打を防ぐシフトで特に1塁走者の長駆ホームインを防ぎます。
ただし、シングルヒットは出やすくなります。

▶選手交替

投手や野手の交替，守備位置の変更を行うときは，タイムをかけてこれを選択します。オーダー提出のときと同様の操作で交替，変更を行ってください。ただし一度退いた選手はその試合には再び出場することはできません。間違えないように注意してください。

▶マウンドに行く

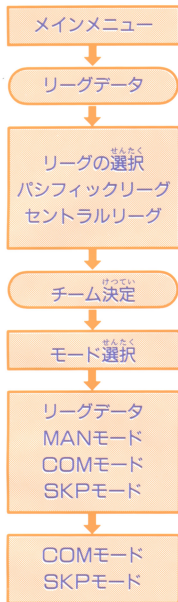
タイムをかけてこれを選ぶと，マウンド上の投手に状態を聞くことができます。同時にスタミナ指数も表示されるので，投手交替の参考にしてください。ただし同じ投手に対して1イニングに2度マウンドに行くことはできません。



ひだりうえ とくてん ひようじ ひだりした すう ひようじ
 左上に得点の表示をします。左下にイニング数とカウント表示、
 H (ヒット), E (エラー), FC (フィルダースチョイス) の打撃結果
 ひようじ みぎした だしや めい だりつ ほんるいだすう ひようじ とうしゆ
 もここに表示します。右下は打者名、打率、本塁打数を表示し、投手
 こうたい とうしゆめい ほうぎよりつ しあい すう ひようじ
 交替のときには投手名、防御率、試合数を表示します。

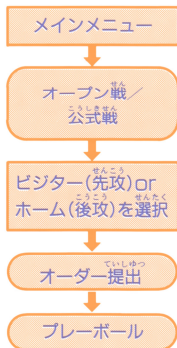


ゲームを進めるための設定



(4タイプのゲームモードを選択できます。)

MAN vs MAN 対プレイヤーモード
MAN vs COM 対コンピュータモード
COL vs COM コンピュータ同士の対戦モード
SKP vs SKP コンピュータ同士の試合 短縮モード



いっそうの より一層楽しむために

オーナー気分^{きふん}で

ベストプレーの遊び^{あそ}方^{かた}には特に決まりはありません。例えば全^とて^{すべ}のチームを「COM」モードにして、TVを見るように観戦^{かんせん}するの^みも結構^{けつこう}おもしろいものです。オーナー気分^{きふん}で成績次第^{せいせきしだい}で監督^{かんとく}の首^{くび}をすげ替^かえる（監督データ^{かんとくデータ}を^{かん}変^{へん}える）こともできます。あるいは全部^{ぜんぶ}「SKP」モードにして正確^{せいさく}なデータ^{データ}を入^いれ、プロ野球^{やきゅう}の予想^{よそう}をするのもいいでしょう。6人^{ろくにん}が集^{あつ}まりそれぞれ自^じ分のチーム^{しゅん}を持^もって監督^{かんとく}になり、ペナントを争^{あらそ}うのももちろんできます。いっそ全^{ぜん}チーム^{しゅん}をオリジナルのデータ^{データ}にして全^{まった}く架空^{かくう}のリーグ^{リーグ}を作^{つく}るというのも可能^{かのう}です。

データ^{データ}の作り方^{つく}にも特に一定^{かた}のルール^{とく}があるわけではなく、独断^{どくだん}で自由^{じゆう}に決^きめればいいのです。TVの野球^{やきゅう}中継^{ちゆうけい}を見^みながら「おっ、今^{いま}の外野手^{がいやしゅ}の返球^{へんきゅう}は良^よかったなあ、こいつの肩^{かた}はAだな」とか「この投手^{とうしゅ}は終盤^{しゅうばん}いつも捕^{つか}まるから、スタミナ^{せんしゅ}はDかな」など、選手^{せんしゅ}のデータ^{データ}が思い浮^{おも}かべて楽し^うむといいかもしれませ^{たの}ん。

とうしゆ か とくてい だげき せんもん やしゆ お
 投手の代わりにある特定の打撃専門の野手を置くことができるルール。

ふたり いじよう とうしゆ な ばあい きほん てき けつしようてん さいご
 2人以上の投手が投げた場合、基本的には決勝点（最後のリード
 とくてん はい な とうしゆ しょうりとうしゆ
 となる得点）が入ったときに投げていた投手が勝利投手となる。た
 だしそれより後に1イニング以上長く投げた投手がいればその投手
 あと いじようなが な とうしゆ
 になる。また先発投手は最低5回を投げる必要がある。

か しあい さいご な しょうりとうしゆ
 勝ち試合にリリーフして最後まで投げ、勝利投手にならなかった
 とうしゆ つぎ じようけん きろく
 投手が次の条件にあてはまるとき、セーブが記録される。

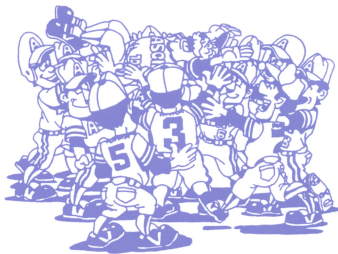
- ①3イニング以上投げた場合。
 ②走者の数に3点を足した数以内のリードで登板し、1イニング以上投げた場合。
 ③走者の数に2点を足した数以内のリードで登板し、1/3イニング以上投げた場合。

ちゅう

注 4

マジックナンバー

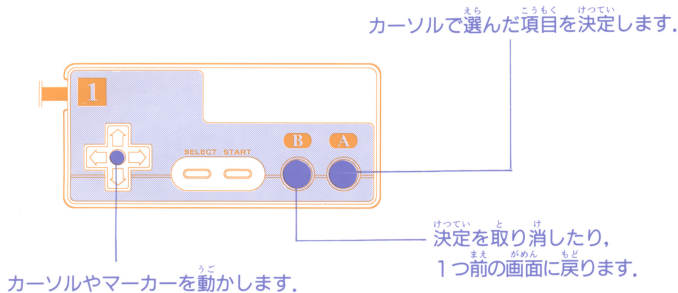
優勝まであといくつ勝てばいいかを示す数字。ただし他のチームに自力優勝の可能性が出る場合は出ない。



●キー操作まとめ

▶基本操作

ゲーム画面に表示されるマークにはカーソルと、マークの2種類があります。



試合のとき対戦モードがMAN vs MANの場合は、先攻チーム(ビジターチーム)がコントローラーIを、後攻チーム(ホームチーム)がコントローラーIIを使います。MAN vs COMの場合は、MANのチームがコントローラーIを使います。

Q ゲームが途中で止まってしまったり、進まなかつたりすることがあります。また、ゲームが始まらなかったり、勝手に進んでしまうこともあります。どうしたらよいですか？

A はじめるはコンピュータモードなのでMANモードに変更してください。変更箇所はリーグデータです。

Q チェンジするときにゲームが止まってしまう。

A 前の回で代打を出している場合がありますので、代打のポジションを決定してください。

Q

データの^{ないよう}内容について^{おし}教えてください。

A

ベストプレープロ野球^{やきゅう}スペシャルのデータは^{こうにん}公認
のものです。

Q

選手^{せんしゅ}のスタミナ^{なん}って何ですか？

A

なが^{なが}いシーズン^のを^き乗り切るための^{たいりよく}体力を^{あらわ}表してい
ます。スタミナ^{こうはんせん}は後半戦^{だけき}の打撃^{えいきよう}に影響^{くわ}してきま
す。詳しくは19ページ^{ばんあい}をご覧ください。^{せい}(DH制
の場合^{ばあい}、ピッチャー^{らん}ははぶきます)

Q データが消えてしまいました。回復はどのようなしたらよいのでしょうか？

A 必ずリセットボタンを押しながら電源を切ってください。また、カセットの差込み口の接触が悪い場合もあります。きれいにゴミを取ってから試してみてください。

また、データの回復はできませんので、もう一度最初からゲームをやり直してください。

Q 打率を上げるにはどのデータを上げるとよいのですか？

A 特にありません。自分でゲームをして研究してみてください。

Q ^{だげき しすう} 打撃指数は ^{だりつ} 打率に ^{かんけい} 関係ありますか？

A ^{へんこう} あります。変更した場合は、^{ばあい} ゲームの ^{けつか} 結果をみてください。

Q ^{せんしゆ} 選手データを ^{つく} 作る際の ^{さい} 基準は ^{きじゆん} ありますか？

A ^{きじゆん} 基準となるものはありません。ご ^{じぶん} 自分でいろいろ ^{しるめ} 試してみてください。



ちゅうい
注意

このカセットを^{むだん}無断で^{ふくせい}複製することを^{きん}禁じます。また、
ゲームの映像^{えいぞう}、内容^{ないよう}などを^{むだん}無断で^{しゅつばん}出版、^{じょうえい}上映、^{ほうそう}放送
することを^{きん}禁じます。

ヒント・内容^{ないよう}についての、電話^{でんわ}、手紙^{てがみ}などの質問^{しつもん}は、
いっさいお答え^{こた}できません。ファミコン雑誌^{ざっし}、必勝本^{ひつしょうほん}
などをご覧^{らん}ください。

ゲームの性質上^{せいしつじょう}、実際のプロ野球^{じつさい やきゅう}と異なる部分^{こと ぶぶん}も
あります。ご了承^{りようしょう}ください。



DATA: **IBM BIS**

このゲームは、日本野球機構から球団名、選手名等の使用許諾を得ています。



かぶしきがいしゃ

株式会社 アスキー

〒107-24 東京都港区 南青山 6-11-1 スリーエフ南青山ビル

TEL 03-3486-7111 (代) TEL 03-3250-5600 (情報)

Copyright© 1992 Hiroyuki Sonobe/ASCII Corporation

MADE IN JAPAN

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本商品の輸出、使用、営業及び賃貸を禁じます。

ファミリ- コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。